

SIMULMAN[®]

3



NEL REGNO DI DOORS

SIMULPOSTA

Dio quanto simuliamo. E quanto ci piace. Io sono davvero al settimo cielo per l'accoglienza che state tributando al mio (nostro) Simulman. Il giovane simuleroe (eroe virtuale, eroe simulato, eroe interattivo...) stavolta dovrebbe tirarsi fuori dai pasticci definitivamente grazie alla sua intelligenza e all'aiuto di Cactus. Il gigante nero, si assomiglia a Jabbar il mitico dei Los Angeles Lakers, ci avete preso!, svolgerà un ruolo mica del tutto secondario in questa vicenda e, anche se stavolta non entra nelle DOORS con Simulman, gli fa da guida e navigatore e gli tiene aperti i canali con il mondo al di qua. Stavolta farete direttamente esperienza di che cosa sia il regno di DOORS!

Nel frattempo le cose maturano anche in città e SS-DOS rischia di portare a termine felicemente il suo ribaldo piano. Per essere un sistema operativo pirata il cattivaccio non se la cava mica male. E anzi sembra del tutto intenzionato a portare a termine l'opera. Ha fatto, naturalmente, il conto senza le nostre decine di migliaia di osti interattivi, tutti voi, che senza por tempo in mezzo, romperanno le uova nel paniere. Fino alla vittoria finale di Simulman.

Nel frattempo vi ricordo le altre uscite della SIMULMONDO ADVENTURES: è uscito in edicola a metà maggio il numero 9 dell'indagatore interattivo DYLAN DOG, con l'avventura intitolata «Il male»; alla fine di maggio troverete in edicola il numero 3 della collana SIMULMONDO CLASSIC, con il «Calcio dei Campioni» a L. 39.900; all'inizio di giugno esce in edicola il numero 5 del mito interattivo TEX: «Diabolico intrigo»; ed infine, sempre i primi giorni di giugno, potrete trovare in tutte le edicole il numero 10 del giallo interattivo DIABOLIK, con l'avventura intitolata: «All'ultimo sangue».

Insomma, dico che avete di che soddisfare la vostra fame di interattività! Intanto godetevi questa avventura e vi aspetto alla prossima.

VS. Francesco Carlà

Una produzione SIMULMONDO di: Ivan Venturi (Direzione), Stefano Balzani, Michele Sanguinetti, Riccardo Cagnini, Gianluca Gaiba, Fabio Belletti, Ciro Bertinelli, Fabio Belletti, Lorenzo Grandi, Andrea Bradamanti, Federico Croci, Massimiliano Calamai, Marco Censi, Michele Pinardi, Cristian Bazzanini, Mirko Venturi.

SOMMARIO

PROLOGO pag. 1
INFORMAZIONI TECNICHE pag. 6



FRANCESCO CARLÀ
Presenta
SIMULMAN

SIMULMAN
© **FRANCESCO CARLÀ**

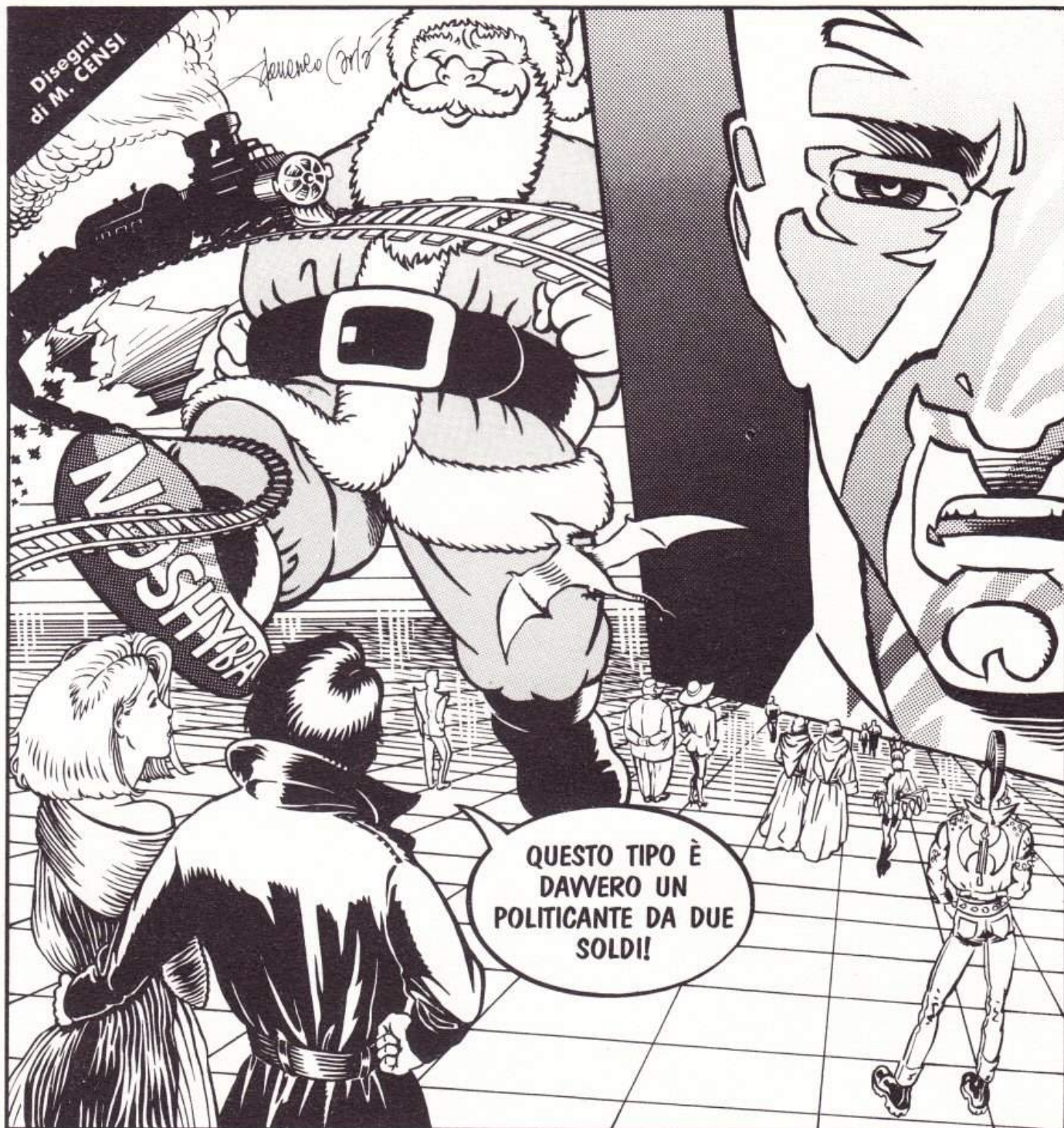
è un prodotto interattivo di
SIMULMONDO s.r.l.

Reg. Trib. Bologna n. 6106 del 1-6-1992
Spedizione in abb. postale Gruppo III/70
Simulmondo s.r.l., Viale B. Pichat 28/A,
Bologna

Direttore Responsabile: Francesco Carlà
Impianti: R.C. Fotocomposizione (BO)
Distribuzione: Messaggerie Periodici (MI)



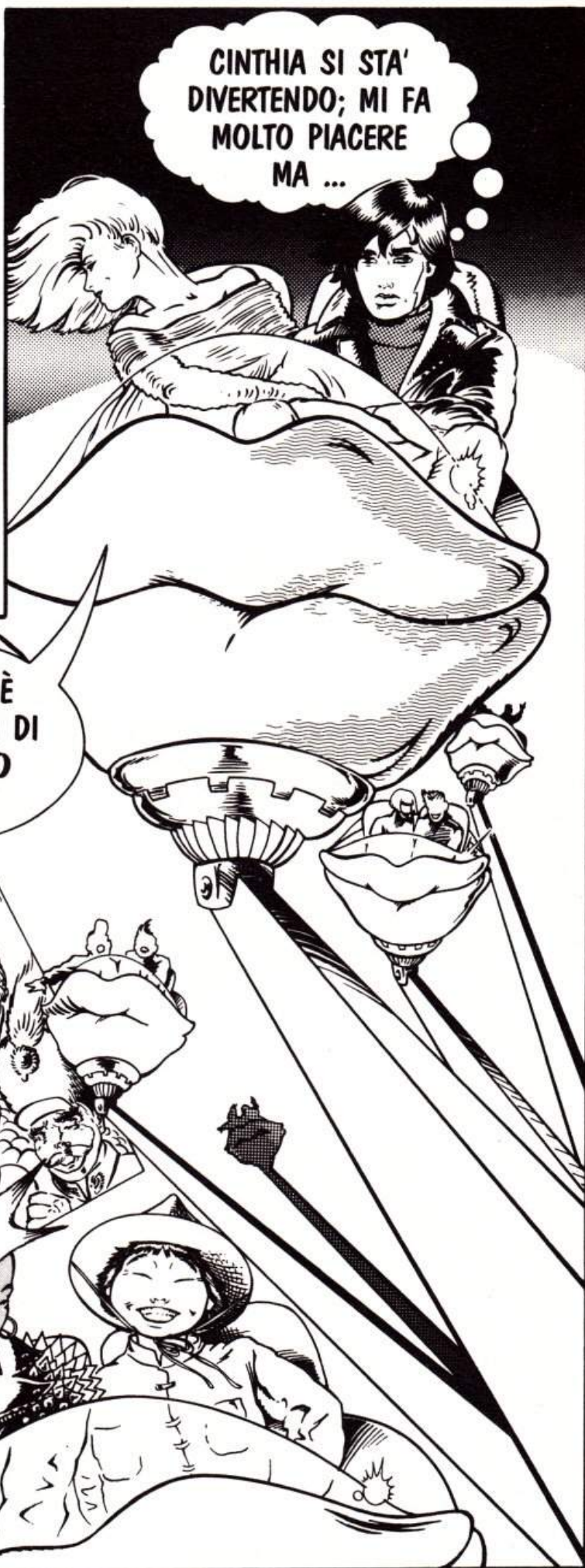
Associato all'USPI
Unione Stampa
Periodica Italiana





ANDIAMO SULL'
OTTOVOLANTE
!!!

BEH,
O.K.
ANDIAMO ...



CINTHIA SI STA'
DIVERTENDO; MI FA
MOLTO PIACERE
MA ...

GUARDA, C'È
LA BATTAGLIA DI
WATERLOO
SIMULATA!



PIÙ TARDI ...



**GUARDA C'È
CACTUS!**

**MA IL TUO
AMICO NON ERA
PARALITICO?**



**DIMENTICHI
CHE SIAMO NELLE
DOORS. QUI NIENTE
È REALE!**



**CI SONO
PROBLEMI IN UN'ALTRA
DOOR MOLTO MENO
DIVERTENTE.**

DOBBIAMO
ANDARE. LE COSE
SI METTONO
MALE.

O.K.
SIAMO
PRONTI.

GATE

7#

12

CI
DIVERTIREMO
NELL'ALTRA
DOOR!

... GIÀ ...
LO SPERO.

FUNZIONAMENTO DELL'AVVENTURA

INFORMAZIONI TECNICHE

Versione AMIGA:

PER FARE PARTIRE L'AVVENTURA

Il programma gira solo su macchine con almeno 1 Mb di memoria. Il programma può presentare problemi in fase di LOAD/SAVE della partita su macchine con solo 512K di memoria CHIP. Per partire, inserire il dischetto e accendere il computer. Il programma si avvia automaticamente. È possibile anche installare il programma su Hard Disk. Per installarlo, accendere il computer e non inserire il dischetto fino a quando non compare il WorkBench. A questo punto cliccare sull'icona del disco. Nella finestra appena aperta dovrebbe comparire l'icona di un cassetto, dovete spostare quest'ultima nella finestra della directory su cui volete installare il gioco. Da questo momento, per giocare, bisogna entrare nella directory selezionata e premere sul cassetto. Nel cassetto si trova l'icona del gioco, premere su quest'ultima.

ISTRUZIONI DURANTE IL GIOCO

All'inizio vi viene offerta la possibilità di partire subito con l'avventura o leggere il videom manuale. Per effettuare la scelta, spostare tramite mouse o joystick il puntatore su una delle due scelte e premere il tasto di fuoco per il joystick o il tasto sinistro nel caso del mouse. Per sfogliare il manuale si agisce su PAG. PRECEDENTE e PAG. SUCCESSIVA. Per partire con l'avventura premere su INIZIO GIOCO.

RIASSUNTO DEI TASTI IN FUNZIONE DURANTE IL GIOCO ARCADE.

SPAZIO	permette di selezionare l'arma a disposizione.
P	mette il gioco in pausa, per uscirne premere lo SPAZIO.
ENTER	mostra un testo di aiuto relativo alla situazione del personaggio.
U	ferma il gioco e evidenzia tutte le uscite dalla stanza corrente.
L	carica una situazione di gioco salvata precedentemente.
S	salva una situazione di gioco.

Perché queste ultime due funzioni siano attive è necessario che il personaggio sia fermo. Giocando su dischetto, con la finestrella di protezione aperta, il salvataggio può dare dei problemi.

Leggere attentamente il videom manuale, contiene informazioni supplementari sul funzionamento dell'avventura.

VERSIONE PC

PER FARE PARTIRE L'AVVENTURA

La versione PC è giocabile solo su Hard Disk e necessita di non più di 4 Mb liberi dello stesso. Funziona con MS-DOS dalla versione 3.3 e DR-DOS 5.0 in poi, e necessita di macchine con almeno 640k di memoria base.

L'avventura è dotata di un programma di installazione guidata che consente di installare facilmente il gioco su Hard Disk o eventualmente duplicare il dischetto originale su 2 dischi da 720k per coloro che non possiedono drive ad alta densità (in questo caso dovete rivolgervi a un possessore di PC con 1 drive da 1.44 Mb).

Seguite punto per punto le istruzioni seguenti:

- 1) Se avete già installato l'avventura su Hard Disk, saltate al punto 6); se non l'avete installata leggete attentamente dal punto 2) in poi.
- 2) Inserire il dischetto e digitate A: (oppure B: se il drive da 3½ è riconosciuto come B:), e premete ENTER (oppure INVIO).
- 3) Scrivete INSTALL e premete ENTER (oppure INVIO).
- 4) Scegliere l'opzione INSTALLAZIONE SU DISCO RIGIDO.
- 5) Seguite passo passo le operazioni che vengono richieste a video. Qualora la memoria dell'Hard Disk o della RAM fosse insufficiente il programma vi avviserà al proposito.
- 6) Una volta completata la fase di installazione scrivete AZIONE e premete ENTER (o INVIO).
- 7) Scegliere l'opzione «GIOCA» per iniziare l'avventura oppure «DISINSTALLA» per eliminarla dall'Hard Disk.

8) Qualora la memoria RAM libera fosse insufficiente il programma vi consentirà di eseguire ugualmente il gioco modificando temporaneamente la configurazione del PC.

Il programma può dare dei problemi se fatto girare contemporaneamente a un gestore di memoria espansa (come l'EMM386 o il QEMM).

ISTRUZIONI DURANTE IL GIOCO

Tutte le informazioni necessarie allo svolgimento dell'avventura sono contenute nel VIDEOMANUALE presente nel programma di installazione.

Leggere attentamente il videom manuale, contiene informazioni supplementari sul funzionamento dell'avventura.

ATTENZIONE:

Nel caso di problemi derivanti dalla duplicazione del dischetto, la Simulmondo provvederà a sostituirlo. In questo caso inviate SOLO il dischetto etichettato più L. 2.000 in francobolli per spese spedizione a Simulmondo Srl - v. Berti Pichat 28/a 40127 Bologna, termine massimo 30 giorni dall'uscita del numero.

Non saranno eseguite sostituzioni se riscontreremo altri difetti diversi da quelli della produzione industriale.

Si consiglia l'uso del DOS 5.0 o superiore.

PRIMA DI SPEDIRE UN DISCO DIFETTOSO, CONSULTARE IL NUMERO TELEFONICO «LINEA CALDA».

RICERCA COLLABORATORI: Tutti quelli che desiderano collaborare con noi, possono inviare Curriculum e un dimostrativo per le categorie:

- 1 Programmazione 68.000/80x86
- 2 Grafica e animazione
- 3 Storyboards e sceneggiature
- 4 Suoni e musica
- 5 Illustrazioni e fumetti

a SIMULMONDO Collaboratori - V.le B. Pichat, 28/A

GLI ARRETRATI

Gli arretrati di Simulmondo Adventures/Simulman possono essere richiesti mediante Vaglia Postale a: SIMULMONDO srl - V.le B. Pichat 28/a - 40127 Bologna - al costo di L. 20.000 CAD.

N. 1 - SIMULMAN

N. 2 - NELLA MORSA DI SS-DOS

ITALY ONLY

LINEA CALDA

**Chiamate dalle 17 alle 18
dal lunedì al venerdì**

**per suggerimenti e aiuti
gratuiti.**

**Solo per gli utenti registrati
che hanno compilato in ogni
sua parte e spedito la
cartolina di garanzia.**

Tel. 051/252954



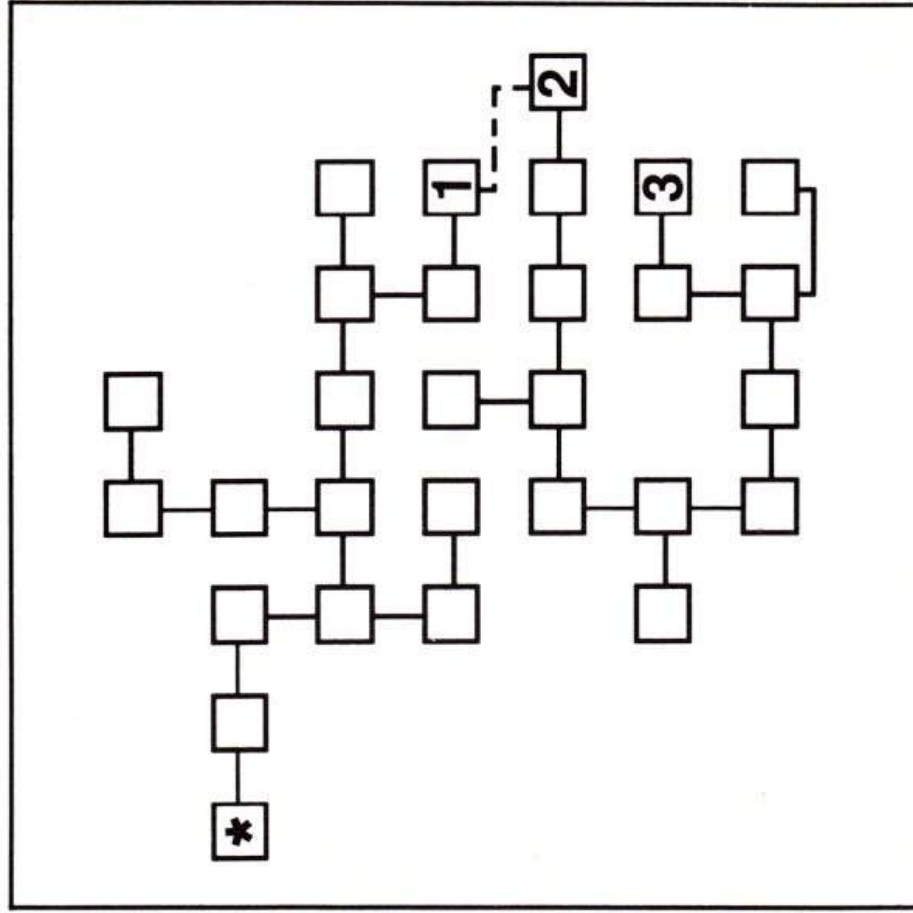
SOLUZIONE SIMULMAN N. 2 - NELLA MORSA DI SS-DOS

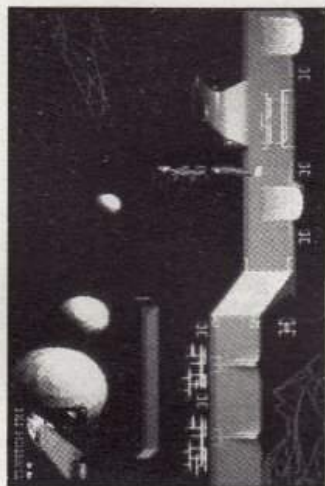
Carissimi miei seguaci e furbastri che non siete altro, se state guardando questa pagina con estremo interesse, vuole dire che non riuscite a finire la seconda avventura di SIMULMAN, oppure che avete troppa fretta di vedere come va a finire. Come vedete, da questo mese, abbiamo deciso di ampliare la parte della soluzione del numero precedente, completandola con una dozzina di schermate che vi serviranno per meglio individuare i passaggi chiave.

Dopo aver distrutto tre simuloids fuori dall'ufficio di Pollok, andate alla stanza 1 (**diapo 1**) e successivamente alla 2. Simulman ora è in contatto con il suo collega Cactus: dovreste chiedere a Cactus informazioni riguardo i parenti di una ragazza che si chiama Cinthia Kerr; fatevi mandare l'indirizzo del fratello; ora andate a trovare il fratello di Cinthia (**diapo 2**) e chiedetegli informazioni sulla sorella (**diapo 3**) (se nel dialogo vi manda via quasi subito, riteniate porgendo le scuse per prima); dopo avere saputo del nome VENUS, contattate Cactus per informarlo (**diapo 4**); andate ora a casa di Cinthia (**diapo 5**) e cercate di entrare (attenzione alla ragazza: ha un caratterino simile a quello del fratello); quando sarete riusciti ad entrare in casa (**diapo 6**) cercate di convincerla a collaborare senza minacciarla o ricattarla; una volta che Simulman avrà ottenuto le informazioni che voleva, si troverà nell'«arena virtuale»: nel primo dialogo con la guardia (**diapo 7**), chiedete di poter parlare con il suo superiore; successivamente (**diapo 8**) parlate con la ragazza che troverete: siate molto timidi e vi svelerà la presenza di una seconda uscita; parlate ora con la seconda guardia (**diapo 9**) e di seguito suonate qualche nota su una tastiera di controllo (**diapo 10**): comparirà un mostro virtuale (**diapo 11**); scappate immediatamente dall'uscita che vi aveva indicato la ragazza. Tornati all'Arcade, dalla stanza 2 raggiungete la 3: avrete un incontro con Pollok (**diapo 12**). Siete quasi giunti alla fine. Non rimane che andare da Cinthia per «proteggerla» (come solo i ragazzi sanno fare) e...

... Arrivederci alla prossima.

Vs. Tester di fiducia





DIAPO 1



DIAPO 2



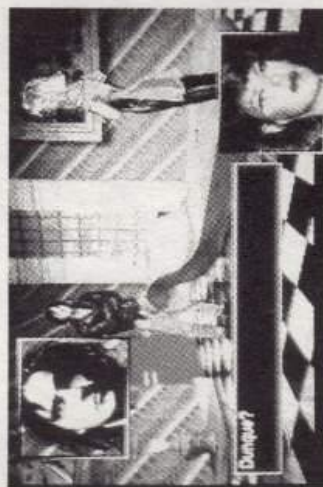
DIAPO 3



DIAPO 4



DIAPO 5



DIAPO 6



DIAPO 7



DIAPO 8



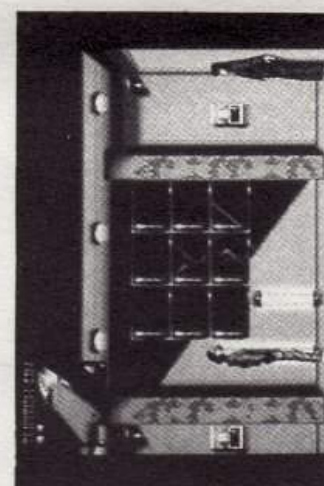
DIAPO 9



DIAPO 10



DIAPO 11



DIAPO 12

SIMULMAN[®]

**ALLA FINE DI GIUGNO IN EDICOLA
IL NUMERO 4 DELL'AGENTE
DELLA REALTÀ VIRTUALE**

SIMULMAN: IL MONDO SIMULATO:

Una giornata come tante. Un'operazione di normale pattuglia simulata in una Door. Ma subito Simulman capisce che la chiamata di Cactus non è un messaggio di routine. Nel quartiere dei divertimenti delle DOORS c'è gente in gravissimo pericolo e dietro la facciata di lucidi pixels il dolore e la paura sono più veri di quelli della città reale. Solo, che Simulman non lo sa.

